**[beluga]メッセージ翻訳・スケジュール会議　議事録**

2017/07/21（金）11:00～12:00@TV会議

参加者（敬称略）：

（GF)斉藤、佐藤、村中、大野、太田

（NCL）木梨、岡田、中川

（TPC)上井、黄、徐、宋、烏、佐藤＜記＞

#### ■スケジュール

（GF))

・翻訳前の準備段階の作業として、

　①FRLGのテキストファイルを、belugaのmstxtへ移植作業

　②FRLGのテキストIDラベルを、イベント順種類別　等に再振り分けを行う調整

　③テキストIDラべルの名前の変更作業

　④FRLG時のタグ→最新ルールでのタグ　の置き換え作業

　⑤未使用IDラベルを、ステータス「未使用」に指定する作業

が必要となるため、翻訳を開始するタイミングは9月4週目以降　でお願いしたい。

・9月4週目から翻訳が開始できるものは、zoneとtrmsg。

　eventメインシナリオサブシナリオについては、12月1週目から翻訳できる状態にする。

　12月1週目の時点で、クリアまでの話の流れが一通り入った状態であり、リサイクルテキスト以外のbeluga新規で追加されるテキストも含まれた状態になる予定。

・未使用IDの「未使用」ステータス指定作業は、8月末までに完了させる予定。

#### ■移植作業

（GF)

・mstxtファイル、およびその中のIDラベルを移植する際に、既存の日本語各言語の翻訳テキスト　を同時に移植する。

（NCL）

・既にMLでやりとりしている通り、以下の段取りで進めるのが良いのでは。

---

・JPN列のタグの置き換えなどの精査が終わって

　対応が完了したテキストから、「翻訳依頼」を行う（GFさま）

・翻訳言語が「再翻訳依頼赤色」になる

・翻訳列の再翻訳依頼状態のテキストについて精査する（TPCiさま）

・翻訳列の精査が終わったら「翻訳依頼」を行って青色セルにする（TPCiさま）

---

#### ■テキストの文字数の総数

（TPC)

・FRLGの日本語テキストが全部で約23万文字のようだが、事前にいただいた資料を拝見して計算すると、おおむね30万文字程度になるのではと推察しているが、その認識で問題ないか。

（GF)

・FRLGのものから、「ナナシマ」の要素は取り除かれるため、その部分は減少する見込みナナシマ部分のテキストボリュームは未確認。23万文字 - ナナシマ文字数 ×130　程度が総数となりそうと読んでいる。

#### ■リサイクルテキストの修正具合

（TPC)

・具体的にはどのような変更が行われる予定か

　　イベント自体は同じものだが既存テキストの言い回しを調整するレベル

　　そもそもイベント自体が変更されテキストを全て変更するレベル

（GF)

・まず、FRLG時代の表記ルールと、最新のゲームにおける表記ルールが異なるので、これを修正する作業が発生する。

　例）三点リーダなど。主に書式に関連するもの。

これらは、おそらくリサイクルテキストの7割程度が対象になるのではないかと推測している。

・イベントの内容が変わるレベルのものについては、5割程度が対象になるのではないかと推察している。

　主人公ならびにライバルが変わる点が影響するもの。

#### ■韓国語、繁体字・簡体字の翻訳について

（TPC)

・FRLGは韓国語、繁体字・簡体字の翻訳が存在していないため、EFIGSとは状況が異なる。できれば早めに着手したいと考えている。

・スケジュールを伺うかぎり、本格的な翻訳は9月3週目または12月1週目からになるようだが、その前に既存のエクセルベースで少しずつ翻訳を進めていくようなことを考えている。

・MSのIDラベル名が変わるということだが、　FRLGのID→belugaのID　の対応表があると、最終的にbelugaのMSに流し込む際の作業上、非常に助かるので対応をお願いしたい。

（GF)

・「JPNコメント欄に記載」もしくは「エクセル等で別途対応表を作成」など、何らかの方法で、それぞれの対応が分かる資料を準備したい。

　詳細が決まったら別途連絡する。

※会議後メモ

（GF)

「新旧ラベル対応表を作る」か「旧ラベルをコメントに貼っておく」の二択では後者を採用。

・FRLGからBELUGA新規mstxtにメッセージを移植した場合は、旧ラベルを<JAPAN\_KANJI　コメント欄>に貼る対応を行う。

ひとつのラベルが分かれたり、逆にメッセージの統合などあり、対のリストを作るのは難しいため。

#### ■グロッサリ

（TPC)

・belugaの新規グロッサリはどの程度ありそうか。

（GF)

・シナリオに関するものは、原則FRLGのものを流用するので、ORASなどに比べても少なくなることが予想される。ただしゼロではない。現状ボリューム感についてはまだ明確になっていない。

・システム関連のグロッサリは追加になるものがそれなりに発生しそう。

（TPC)

・どのぐらいから日本語の新規グロッサリを提出していただけそうか

（GF)

・17年10月ぐらいから提出することを想定していた。詳細は別途確認したい。

（TPC)

・新機能に関わる部分で、「世界共通名称」に指定されるものがある場合は、調査の過程でNGになって再検討が必要になるケースが多発しがちなので、早めに作業を進めておきたい。

世界共通名称になるものがどれくらいありそうかだけでも早めにお知らせいただきたい。

#### ■図鑑テキスト

（TPC)

・図鑑テキストの変更は予定しているか。

（GF)

・正式な方針は未定。ピカチュウ版のテキストをそのまま流用するというオプションもまだ残っているし、それを書き換える可能性もある。

（TPC)

・ピカチュウ版のテキストは、当時のルールで書かれたものであり、現在のルールに照らし合わせるとNGになるもの（例　暴力表現や、実在する名称など）があるため、これをそのまま流用できない可能性が高い。特に海外側から懸念が上がりそう。

ピカチュウ版のテキストをそのまま流用する前提で、海外側で問題がありそうなものを洗い出す作業を進めたい。

（GF)

・了解した。作品のコンセプトを考慮するとできれば当時のものをそのまま残すのが望ましいとは考えている。

#### ■翻訳依頼の順番

（TPC)

・momijiの時は、メインシナリオの修正が最後の方まで入っていた半面、サブシナリオのテキストを先行して翻訳に出していただけたので、翻訳者側の手が止まらずに大変助かった。

今回も、メインシナリオの翻訳依頼が後になりそうな場合は、先にサブシナリオの翻訳依頼を出していただくなどのご協力をお願いできると助かる。

（GF)

・今回はメインシナリオを中心に作業を進めていく予定で、サブシナリオも既存テキストのものが中心になりそうだが、余力があれば新規サブシナリオも追加する可能性がある。

#### ■漢字モード

（TPC)

・今回は漢字モードが追加されるという理解でよいか。

（GF)

・その理解で間違いない。

#### ■Message Studio

（NCL）

・現在、Message StudioはNCL-GF間でやりとりしており、TPCグループには公開していないが、今後は公開してしまっても問題が無いか。

（GF)

・問題ない。

（NCL）

・会議終了後、TPCグループ用のMSのスターターを提供できるよう、手配を進める。

以上